

## Slembieden

Slembieden is een van de leukste aspecten van bridge. Het is spijtig genoeg niet zo frequent, maar toch frequenter dan men zou denken. Ga maar eens na hoe dikwijls je al 480 of 680 op het scoreblaadje hebt geschreven zonder dat er een tegenspelfout was. Vaak gaat het om “onbiedbare” slems. Met verfijnder biedtechnieken is het soms makkelijker slems te bieden. Een aantal van deze “onbiedbare” slems zullen plots kinderspel worden. Het is dan ook de bedoeling van deze tekst om enkele extra biedtechnieken aan te leren en de bestaande te verfijnen.

### *Honneurpunten*

Vaak wordt er gesteld dat je voor een slem 33HP nodig hebt. Dit is enkel het geval als er geen fit is en beide partners een ZT-verdeling hebben. Met een goede fit en/of lange kleuren zijn er vaak veel minder punten nodig. Zelfs als je distributiepunten telt, zal je soms al met minder punten 12 slagen kunnen maken.

Slembieden gaat dus niet over honneurpunten, maar over slagen en verliezers. Honneurpunten zijn uiteraard een goede aanwijzing, maar niet voldoende op zich.

### *Principle of the 9th trump*

Als er een fit gevonden wordt, spelen we graag met deze kleur als troef. Dat geeft meer controle over het spel. Er is echter een wezenlijk verschil tussen een 8-fit en een 9-fit. Dat wordt uitgedrukt door het principe van de 9<sup>de</sup> troef. Dit principe stelt dat een spel volledig anders wordt als we 9 troeven hebben ipv 8 troeven.

Het is duidelijk dat het **troefzitsel** zelden nog een probleem zal opleveren. Bij een 8-fit is er 28% kans dat iemand van de tegenpartij een vierkaart troef heeft. In een 9-fit zakt die kans tot 10% en zelfs dan heb je altijd een troef meer dan de tegenstander terwijl dat in een 8-fit niet noodzakelijk zo hoeft te zijn (4-4 fit).

Stel dat partner een **korte kleur** (singleton of renonce) heeft. Als hij drie troeven heeft, kan je daar dus drie verliezers opkopen. Maar stel dat de tegenpartij troef start en dat je het aas van de korte kleur (in geval van een singleton) niet hebt dan zullen er al twee troeven verdwenen zijn voordat je ook maar een verliezer hebt kunnen kopen! De waarde van een korte kleur is dus afhankelijk van het aantal troeven die er bij die korte kleur liggen en ook van de troeffit in het algemeen. De waarde van een korte kleur wordt bij een 8-fit traditioneel aangeduid met: doubleton: 1HP, singleton 2HP en renonce 3HP. Met een 9-fit mag men de korte kleuren opwaarderen: doubleton 1HP, singleton 3HP en renonce 5HP!

Men heeft ook meer **controle** over het spel doordat men vaak nog troeven in beide handen overhoudt na het troef trekken.

## ***Slagenbron***

Een goede lange zijkleur is vaak belangrijk in een slem. Het levert niet alleen slagen op, maar vaak zal je ook verliezers kunnen wegwerken op deze zijkleur. Het is dan ook interessant om een redelijke tot goede vijfkaart te hebben in een andere kleur dan de troefkleur...

Vb:

♠ A H V 9 2	♠ 10 6 4
♥ 10 4	♥ A H V B 2
♦ A 5 3	♦ 8 6
♣ 9 5 4	♣ A 10 2

Met een beetje geluk hebben we tien majeure slagen en twee mineurazen...

## ***Korte kleuren***

Als je over een korte kleur beschikt, is het ideaal als partner niet te lang is in die kleur en vooral niet veel "verloren punten" heeft. Stel dat je een renonce harten hebt en partner heeft HV32 of 5432 in harten. In beide gevallen verlies je geen enkele slag harten als je ze kan kopen in dummy of wegwerken op een andere manier.

In het eerste geval tel je echter 5 "verloren" honneurpunten. Het tweede geval is veel beter omdat je nu geen enkel honneurpunt moet opkopen zodat de punten die je wel hebt hun volle gewicht kunnen opleveren voor het ontwikkelen van slagen.

Deze argumentatie geldt ook voor singletons.

Vb 1:

♠ A V 9 5 2	♠ H 10 6 4
♥ 6 5 4	♥ 2
♦ 4	♦ A V 8 6 2
♣ H V B 5	♣ A 10 2

Vb 2:

♠ A V 9 5 2	♠ H 10 6 4
♥ H V B 5	♥ 2
♦ 4	♦ A V 8 6 2
♣ 6 5 4	♣ A 10 2

Beide voorbeelden bevatten evenveel honneurpunten en dezelfde verdeling. Voorbeeld 1 is een prachtige 6♠. Voorbeeld 2 zou een regelrechte catastrofe zijn met klaverenstart. Het verschil is het slecht vallen van de hartensingleton in het tweede voorbeeld.

Korte kleuren kunnen dus goed of slecht vallen in de kaart van partner. Het is dan ook belangrijk dat je je korte kleur kan aangeven. We doen dit met splinterbiedingen. Een splinter is een singleton of een renonce. We zullen afspreken dat biedingen met dubbele sprong splinters aanduiden met lichte sleminteresse en steun in de openingskleur.

Vb.

1♠ - 4♣

1♠ - 4♥

1♥ - 3♠

1♥ - 4♦

Al deze biedingen tonen een 4-kaart fit in de openingskleur en een singleton of renonce in de geboden kleur. We beloven ongeveer 12 - 15HP. Partner moet nu beslissen of de korte kleur goed valt of niet. Als ze niet goed valt, biedt hij de manche en anders begint hij controles te bieden of doet onmiddellijk azenvraag met een mooie hand.

In voorbeeld 1 zou de bieding als volgt kunnen verlopen:

1♠ - 4♥

4ZT - 5♦ (zie verder)

6♠

Het 4ZT bod is verantwoord omwille van de 9-fit, geen verloren waarden in harten en de mooie controles in de andere kleuren. Als partner twee azen heeft en troefheer dan hebben we een mooie slem dus is azenvraag het juiste bod.

## ***Controlebiedingen***

Het is niet alleen noodzakelijk om 12 slagen te kunnen maken als men slem wil bieden. Het is ook belangrijk dat men die 12 slagen kan oprapen voordat de tegenpartij 2 slagen kan maken! Om dat na te gaan gebruiken we controlebiedingen.

Een controle zorgt ervoor dat de tegenpartij geen twee slagen na elkaar kan oprapen in een kleur. We onderscheiden eerste en tweede controles. Bij een eerste controle kan de tegenpartij de eerste slag niet maken. We hebben dus het aas of een renonce. Met een tweede controle kan de tegenpartij wel de eerste slag in die kleur maken, maar niet de tweede. Het gaat dus om een heer of een singleton.

Omdat we zowel tophonneurs als korte kleuren gebruiken bij het bieden van controles is er sprake van gemengde controles.

Controles worden geboden vanaf het ogenblik dat er een troefkleur vastligt op het niveau net onder het manche niveau (meestal niveau vier, soms al niveau drie). Controles biedt men van laag naar hoog en tonen tevens sleminteresse.

Vb:

1♠ - 3♠

??

4♣: controle ♣

4♦: controle ♦, geen controle ♣

4♥: controle ♥, geen controles in ♣ en ♦

Indien men merkt dat er een controle ontbreekt, biedt men zo snel mogelijk de troefkleur. Slem is dan niet meer mogelijk en partner moet dan ook passen.

Vb.

1♠ - 3♠

4♦ - ??

4♥: ♥ controle en ♣ controle!!!

4♠: geen ♥ controle of geen ♣ controle

Soms zijn alle controles aanwezig, maar heeft men slechts lichte sleminteresse. Men heeft deze getoond door controles te bieden. Men wil echter niet naar slem forceren. Dan biedt men ook gewoon de manche en dan moet partner met overwaarde azenvraag doen en passen met een minimale hand.

### ***Roman Key Card Blackwood (RKCB)***

Om slem te bieden is het noodzakelijk dat alle controles aanwezig zijn. Dit is echter niet voldoende. Het is nog steeds denkbaar dat alle controles aanwezig zijn, maar dat er twee of zelfs drie azen ontbreken. Om dat te controleren gebruiken we azenvraag.

Als er een troefkleur vastligt, is de kwaliteit van de troefkleur zeer belangrijk. In zijkleuren is het ontbreken van honneurs nog overkomelijk door het vrijkopen of het elders zoeken van slagen, maar bij de troefkleur is dit uiteraard niet mogelijk. Daarom definiëren we sleutelkaarten.

Er zijn 5 sleutelkaarten: de vier azen en de heer van troef. Het vragen van azen (Blackwood) werd dan ook uitgebreid naar het vragen van sleutelkaarten (Roman Key Card Blackwood). Deze RKCB ziet er als volgt uit:

5♣: 4 of 1 sleutelkaart(en)

5♦: 3 of 0 sleutelkaarten

5♥: 2 of 5 sleutelkaarten

5♠: 2 of 5 sleutelkaarten + troefvrouw

Ezelsbruggetje: 41 30 2

We merken dus dat we naast troefheer ook troefvrouw kunnen meegeven. Dit garandeert dat je weet of de troefkleur van goede of slechte kwaliteit is. Indien we 0, 1, 3 of 4 sleutelkaarten hebben kunnen we troefvrouw niet onmiddellijk aangeven, maar partner kan er nog wel achter vragen door het opvolgende bod te doen. Het zo goedkoop mogelijk bieden van de troefkleur ontkent troefvrouw. Indien we wel troefvrouw hebben bieden we zo goedkoop mogelijk een kleur waarin we de heer hebben (niet de troefkleur, die heer hebben we al aangegeven).

Stel dat schoppentroof is:

4ZT - 5♣

5♦: vraagt naar troefvrouw

4ZT - 5♣

5♦ - ??

5♥: troefvrouw + hartenheer

5♠: geen troefvrouw

6♣: troefvrouw + klaverenheer

6♦: troefvrouw + ruitenheer

6♠: troefvrouw zonder extra heer

## ***Herenvraag***

Nadat we RKCB gedaan hebben en dat blijkt dat alle sleutelkaarten inclusief troefvrouw aanwezig zijn, kunnen we herenvragen als we interesse hebben om een groot slem te spelen. Het doen van herenvraag garandeert dus alle sleutelkaarten en groot sleminteresse! Als je dus 13 slagen kan tellen dankzij deze informatie dan moet je 7 bieden. Het antwoorden op herenvraag ontkent dus dat je 13 slagen kan tellen. We bieden herenvraag via 5ZT. We antwoorden simpelweg 0, 1, 2 of 3, maar je mag troefheer niet meetellen die is immers al via azenvraag meegegeven.

5ZT - ??

6♣: 0 heren

6♦: 1 heer

6♥: 2 heren

6♠: 3 heren

7X: 13 slagen!